Техническое задание на создание карточной игры «Яблон»

1. Общие сведения

1.1. Наименование системы

1.1.1. Полное наименование системы

Карточная игра «Яблон»

1.1.2. Краткое наименование системы

«Ябл»

1.2. Основания для проведения работ

Работа выполняется на основе документа с описанием карточной игры «Яблон»

1.3. Наименование организаций – Заказчика и Разработчика

1.3.1. Заказчик

Заказчик: Красиков В.Е.

Адрес фактический: г. Тюмень

Телефон: +7 (495) 1234567

1.3.2. Разработчик

Разработчик: Исмоилов Н.Т.

Адрес фактический: г. Тюмень

Телефон / Факс: +7 (969) 8101474

1.4. Плановые сроки начала и окончания работы

Начало работы начинается после сдачи 5-ой лабораторной работы. Окончание работы определено окончанием семестра.

1.5. Источники и порядок финансирования

Отсутствуют

1.6. Порядок оформления и предъявления заказчику результатов работ

Работа в виде готовой программы сдается заказчику на проверку. В случае недочетов программа дополняется и снова проходит проверку у Заказчика.

2. Назначение и цели создания системы

2.1. Назначение системы

Реализация карточной игры «Яблон» предназначена для имитации процесса игры «Яблон» с использованием возможности ЭВМ.

2.2. Цели создания системы

1. Целью реализации карточной игры «Яблон» является автоматизировать процесс игры, упростить регистрацию игроков, расчёт результата, и сокращение времени на раздачи карт.

3. Характеристика объектов автоматизации

Автоматизация происходит в процессе расчёта результатов игрока.

4. Требования к системе

4.1. Требования к системе в целом

4.1.1. Требования к структуре и функционированию системы

Система реализации карточной игры «Яблон» должна быть централизованной, все данные хранятся в БД.

Система поддерживает один режим функционирования – основной режим, в котором система выполняют все свои ключевые функции

4.1.2. Требования к численности и квалификации персонала системы и режиму его работы

Отсутствует

4.1.3. Показатели назначения

Отсутствует

4.1.4. Требования к надежности

Программа должна выполнять свою работу без ошибок

4.1.5. Требования к эргономике и технике

Отсутствует

4.1.6. Требования к эксплуатации, техническому обслуживанию, ремонту и хранению компонентов системы

Отсутствует

4.1.7. Требования к защите информации от несанкционированного доступа

Отсутствует

4.1.8. Требования по сохранности информации при авариях

Отсутствует

4.1.9. Требования к защите от влияния внешних воздействий

Отсутствует

4.1.10. Требования по стандартизации и унификации

Отсутствует

4.1.11. Дополнительные требования

Отсутствует

4.1.12. Требования безопасности

Отсутствует

4.1.13. Требования к транспортабельности для подвижных АИС

Отсутствует

4.2. Требования к функциям, выполняемым системой

4.2.1. Подсистема сбора, обработки и загрузки данных

4.2.1.1 Перечень функций, задач подлежащей автоматизации

1. Ход игрока (Сделать ставку)
2. Расчёт результатов раунда
3. Выявление выигрыша ставки

4.2.1.2 Временной регламент реализации каждой функции, задачи

1. Получить 2 карты игроком
2. Решать делать ставку или нет
3. Выдача промежуточной карты
4. Выявление выигрыша ставки
5. Хранение и выгрузка результатов последних матчей из БД

4.2.1.3 Требования к качеству реализации функций, задач

Функции должны работать без ошибок

4.3. Требования к видам обеспечения

4.3.1 Требования к математическому обеспечению

Для выдачи результата ставки используется сравнение числа добранной карты с первыми двумя картами.

4.3.2. Требования к информационному обеспечению

4.3.2.1. Требования к составу, структуре и способам организации данных в системе

Сохраняются только данные о имени игрока и его счете. Данные хранятся в БД.

4.3.2.2. Требования к информационному обмену между компонентами системы

Отсутствует

4.3.2.3. Требования к информационной совместимости со смежными системами

Отсутствует

4.3.2.4. Требования по использованию классификаторов, унифицированных документов и классификаторов

Отсутствует

4.3.2.5. Требования по применению систем управления базами данных

Для реализации хранения данных о результатах матчей будет использоваться СУБД MsSQL (MariaDB).

4.3.2.6. Требования к структуре процесса сбора, обработки, передачи данных в системе и представлению данных

Все данные необходимые для реализации игры хранятся непосредственно в программе, данные о прошедших играх пользователей хранятся в БД.

4.3.2.7. Требования к защите данных от разрушений при авариях и сбоях в электропитании системы

Отсутствует

4.3.2.8. Требования к контролю, хранению, обновлению и восстановлению данных

Отсутствует

4.3.2.9. Требования к процедуре придания юридической силы документам, продуцируемым техническими средствами системы

Отсутствует

4.3.3. Требования к лингвистическому обеспечению

Отсутствует

4.3.4. Требования к программному обеспечению

Программа должна быть реализована на языке php v.7.0.2

4.3.5. Требования к техническому обеспечению

Отсутствует

4.3.6. Требования к метрологическому обеспечению

Отсутствует

4.3.7. Требования к организационному обеспечению

Отсутствует

4.3.8. Требования к методическому обеспечению

Отсутствует

4.3.9. Требования к патентной чистоте

Отсутствует

5. Состав и содержание работ по созданию системы

Работы по созданию системы выполняются в три этапа:

1. Проектирование. Разработка эскизного проекта.
2. Разработка рабочей документации. Адаптация программы
3. Реализация программы

Конкретные сроки выполнения стадий и этапов разработки и создания Системы определяются планом выполнения работ.

6. Порядок контроля и приёмки системы

6.1. Виды и объем испытаний системы

Испытания системы производятся непосредственно заказчиком на выявление недочетов и ошибок в программе.

6.2. Требования к приемке работ по стадиям

Отсутствует

7. Требования к составу и содержанию работ по подготовке объекта автоматизации к вводу системы в действие

7.1. Технические мероприятия

Отсутствует

7.2. Организационные мероприятия

Отсутствует

7.3. Изменения в информационном обеспечении

Отсутствует

8. Требования к документированию

Документация технического задания, согласованная Разработчиком и Заказчиком, соответствующая требованиям ГОСТ 34.602-89

9. Источники разработки

Источником разработки является описание карточной игры «Яблон»